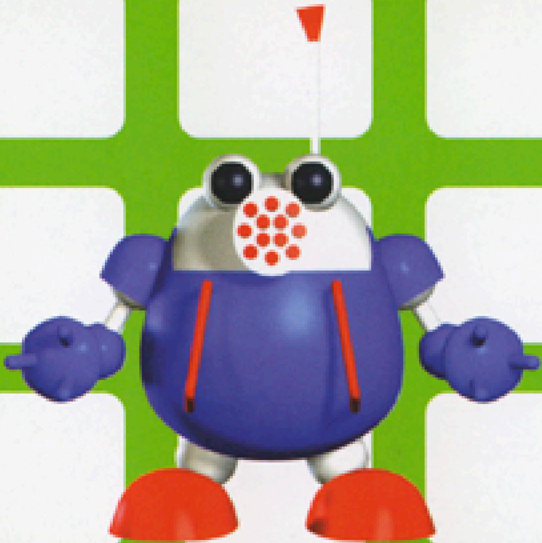

Pet in TV 解説書
がんばれ森川君2号
TM
PlayStation



Contents

For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 5ブロック

SCPS 10036

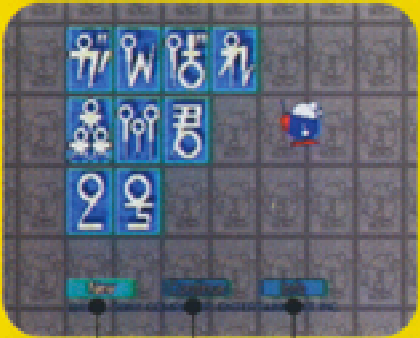
ゲームを始める前に

ディスクを正しくプレイステーション本体にセットし、電源を入れてください。
ロゴ表示に続き、オリジナルタイトル画面「がんばれ森川君２号」が表示されます。

Welcome to Pit World

●ようこそPiTワールドへ！

「がんばれ森川君２号」は、TVの中でPiT(Pet in TV)という知的生命体を育てるゲームです。
あなただけのPiTを、TVの中で育ててみてください！



New Continue Info



●New

新しくゲームを始めるとき選択してください。

●Continue

セーブしたデータの続きを遊ぶとき選択してください。

●Info

～about staff／○ボタン＝スタッフ紹介：スタッフの情報を表示します。

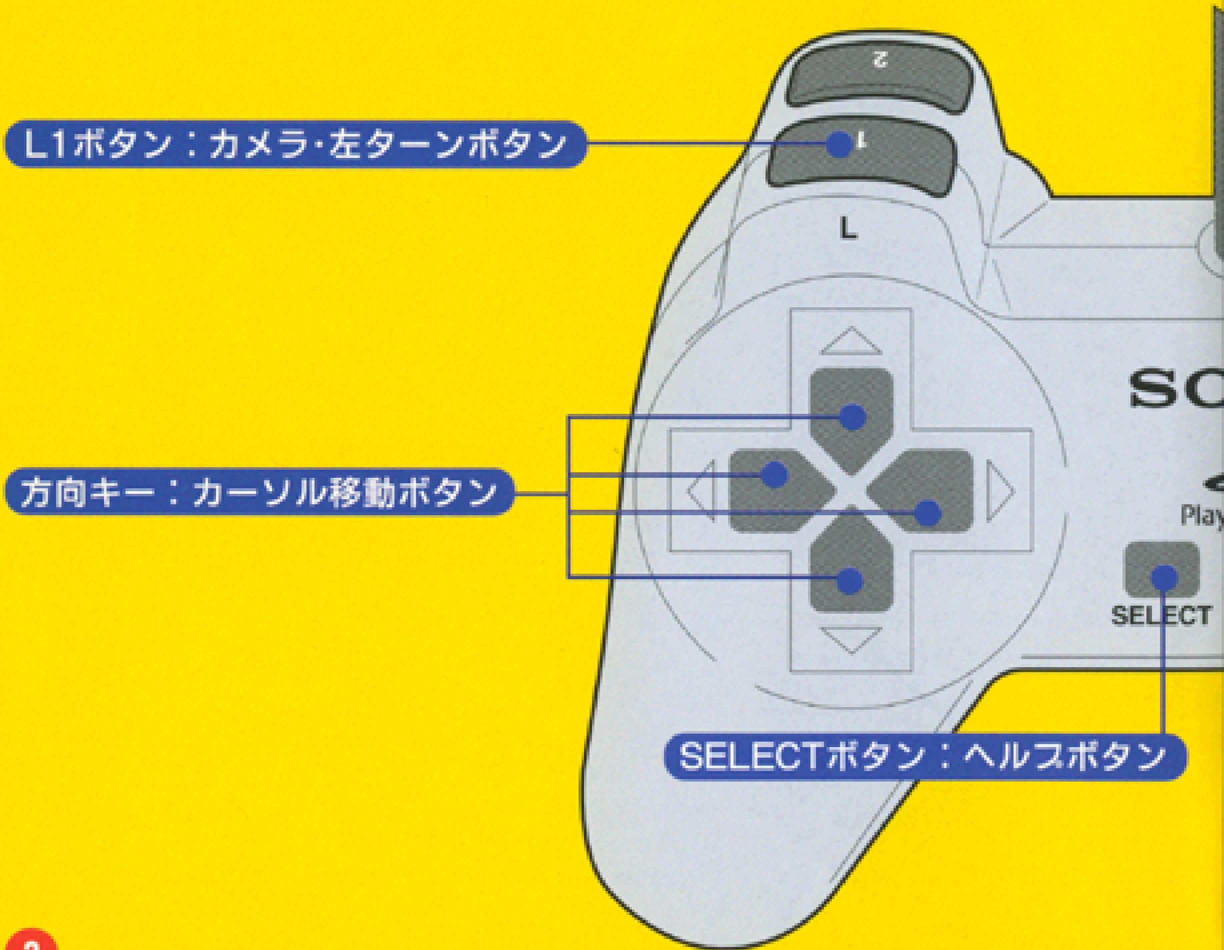
～about this game & PiT／□ボタン＝PiTについて：ムームー星人がゲスト出演するムービーで、わかりやすくPiTの育て方を説明します。

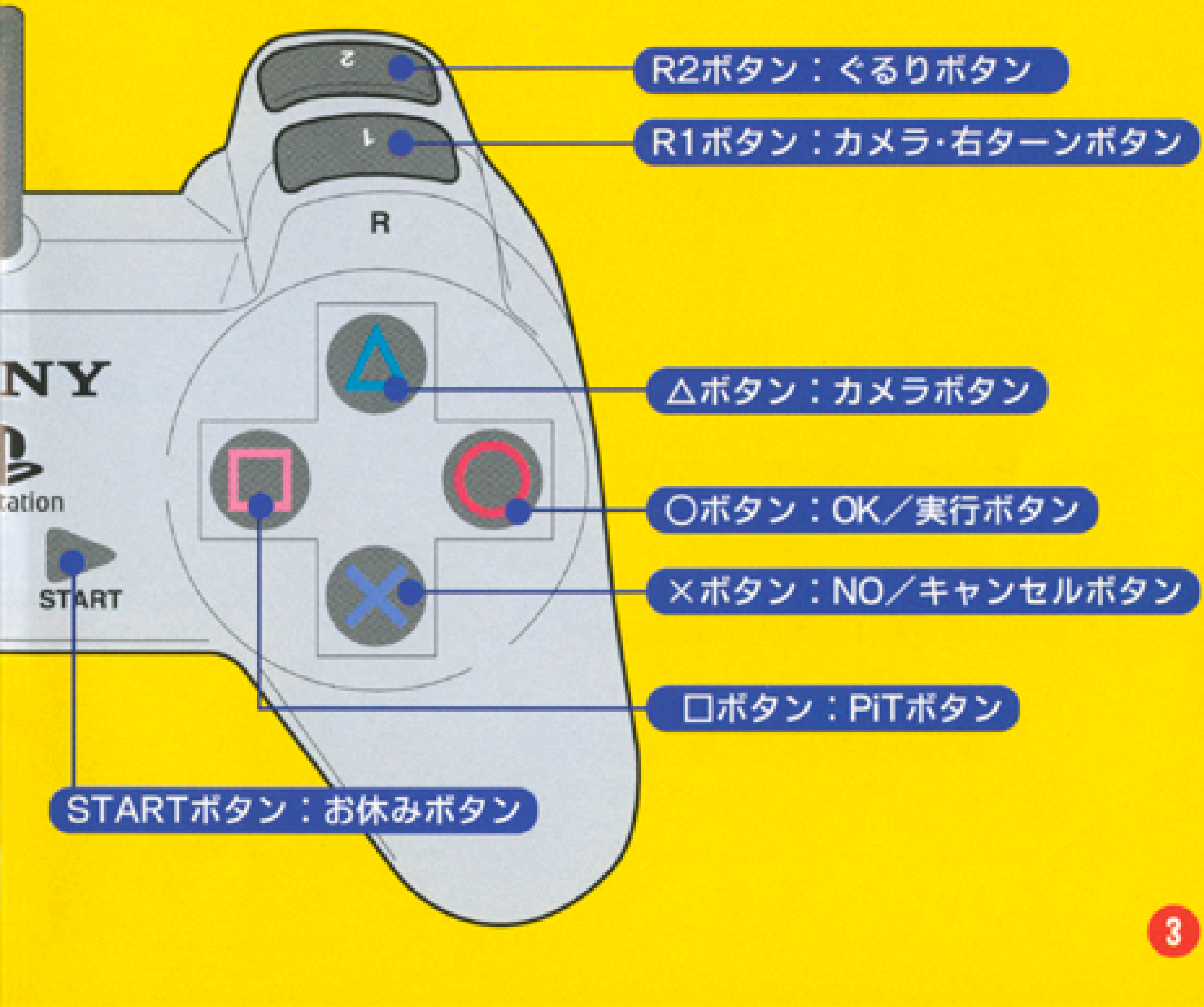
～about references／△ボタン＝リファレンス：本ゲーム作成にあたり参考とした文献リストを表示します。

～Title page／×ボタン＝タイトル画面：タイトル画面へ戻ります。

コントローラの操作方法

コントローラは、画面の中のPiTとあなたを結ぶ大切なコミュニケーション・ツールです。
操作方法を覚えて、PiTと楽しく遊びましょう！




R2ボタン：ぐるりボタン
R1ボタン：カメラ・右ターンボタン
R
△ボタン：カメラボタン
○ボタン：OK／実行ボタン
×ボタン：NO／キャンセルボタン
□ボタン：PiTボタン
START
STARTボタン：お休みボタン



□ボタン：PiTボタン

PiTを呼び止め、コミュニケーションアイコンを表示します。
方向キーでアイコンを選択し、PiTへコマンドを与えてください。

△ボタン：カメラボタン

カメラの位置が、ロング→ミドル→アップの順に切りかわります。







○ボタン：OK／実行ボタン

PiTへの指示やコマンドを実行させます。PiTにOKの返事をします。

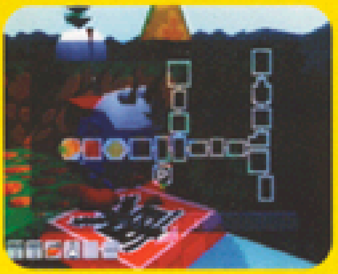
×ボタン：NO／キャンセルボタン

コマンドをキャンセルします。PiTにNOの返事をします。

方向キー：カーソル移動ボタン

アイコンの選択、カーソルなどの移動に使用します。





SELECT

SELECTボタン：ヘルプボタン

ヘルプアイコンやマップを表示します。
ヘルプアイコン表示→ヘルプアイコン＋マップ→マップのみ→元の画面の順に切りかわります。



START

STARTボタン：お休みボタン

PiTを休息させます。休息中は疲労度が少しずつ回復します。
再度押すと、立ち上がって行動を始めます。

R1

R1ボタン：カメラ・右ターンボタン

押すたびに、カメラアングルを右に45°ずつ回転させます。ボタンを押し続けると連続して画面が回転します。

L1

L1ボタン：カメラ・左ターンボタン

押すたびに、カメラアングルを左に45°ずつ回転させます。ボタンを押し続けると連続して画面が回転します。

R2

R2ボタン：ぐるりボタン

カメラアングルを３６０°ぐるりと一回転させます。

PiTの世界へ！

いよいよPiTとあなたの冒険の始まりです。上手にPiTを導きながら、世界を回ってみてください。いろんな発見でいっぱいの世界です。

●ゲームを始める

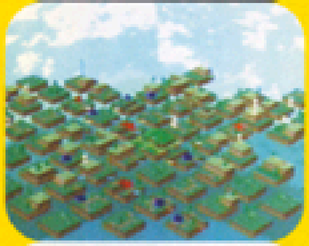
タイトル画面で「New」を選択します。５種類のPiTから好きなPiTを方向キーで選び、○ボタンで決定します。決定後、あなたのPiTにカタカナ、英数字で４文字までの名前をつけます。方向キーでカーソルを移動し文字を選択、○ボタンで決定して、最後に「OK」を選択してください。名前をつけ終わると、あなたのPiTの名前が入ったタイトル画面に切りかわり、ゲームが始まります。



◀５種類のPiTから、一体を選択します。



▲名前をつけるとタイトル画面がかわります。



◀イントロ部分の世界表示及び自宅の建設シーンは○ボタンでショートカットできます。



◀初めて遊ぶときは、練習ステージから始めるといいでしょう（Ｐ11参照）。

５種類のPiTたち

PiT type #1



標準的な育てやすい性格のPiTです。初めてのときにおすすめです。

PiT type #2



元気いっぱいの活発なPiTです。育て方によっては、ちょっと乱暴者になってしまうかもしれません。

PiT type #3



素直でおとなしいPiTです。こちらのいうことをよく聞いてくれそうです。

PiT type #4



個性的で変わり者のPiTです。いったい何をしでかすか、育ててみてのお楽しみです。

PiT type #5



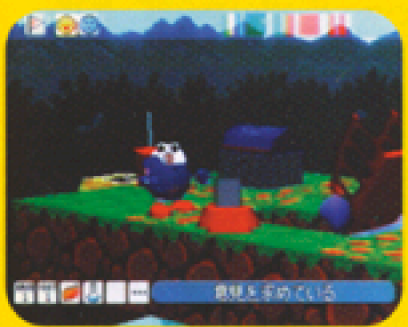
慎重で感受性が強いPiTです。少し臆病者ですが、やっかいなトラブルには陥らないでしょう。

●ゲームの目的

PiTの世界は、練習ステージ、7つの飼育庭ワールド、そしてP-ZONEと呼ばれる特別なワールドに分かれています。ワールドの中は、さまざまな仕掛けや、生き物、いろいろなアイテムなど、PiTの興味を引きつけるものでいっぱいです。このゲームの最終目的はもちろん「あなただけのPiTを育てること」なのですが、PiTの成長過程を計るために小さな目的がいくつか用意されています。

◆ワールドをクリアーする

各ワールドには、生まれたばかりのPiTには解けない、ちょっとしたパズルが配置されていることがあります。
PiTが行き詰まってしまったら、あなたが少し手を貸して、パズルの解き方を教えてあげましょう。

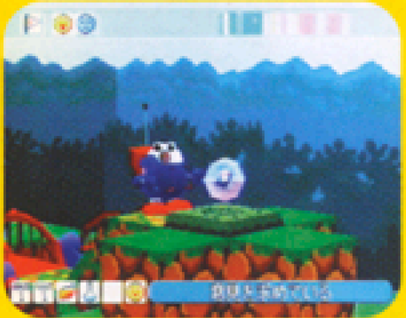


◀橋をおろして渡りたい、そんなときはまず手前のスイッチを入れるところから指示しなければなりません。

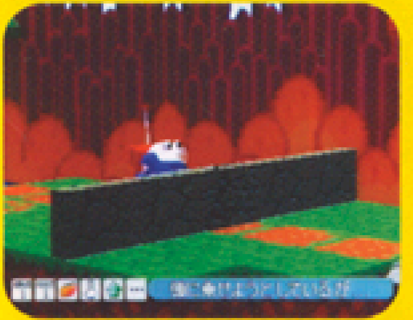
◆AI CHIPを集める

それぞれのワールドに隠されているAI CHIPを持ち帰りましょう。
AI ROOMにAI CHIPを格納すると、格納庫の中心でパーツが段々組み上がり、すべてそろうと新たなPiT(ゴールデンPiT)が現れます。





◀AI CHIPは世界に８つ存在すると言われています。
どんなところに隠されているのか、PiTと二人で探してみてください。



◆P-ZONEってなに？

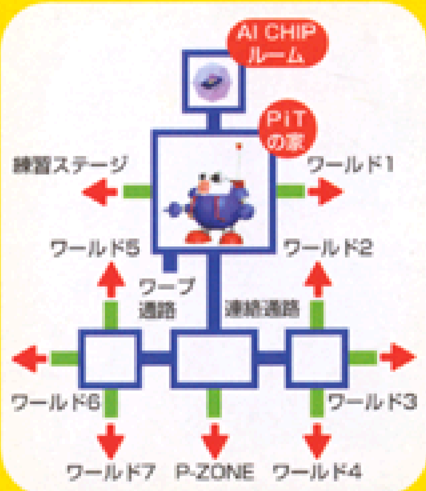
8番目のワールドであるP-ZONEは、
PiTだけでクリアーしなければならない不思議なワールドです。
ここに入ると、あなたからの指示はいっさいできません。成長しきっていないPiTがP-ZONEに入り、どうしてよいかわからなくなると、家に帰ってしまいます。
十分に育ったPiTでないと、クリアーできないと言われている難度の高いワールドのようです。



◀P-ZONEではPiTに指示できません。PiTがそれまで覚えたことをどのくらい生かせるかがクリアーのポイントです。

●PiTの世界

練習ステージ、7つの飼育庭ワールド、P-ZONEは、下の図のように構成されています。各ワールドには番号がふってありますが、必ずしも番号順に行かなければならないということはありません。また、PiTの家の前にはワープ通路がもうけられています。このワープ通路は、PiTが最後にいたステージと家をつないでいるものです。散歩の途中でPiTが疲れてしまい家に戻ってきても、このワープ通路を使えば簡単に元のステージに戻ることができます。



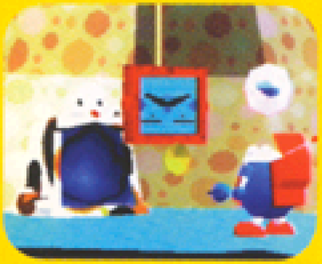
Dr.Yの機能について

Dr.Y(ドクター・ワイ)はあなたの執事となって、PiTのメンテナンス、ファイルのセーブやロードなど、PiTの世界で必要なサポートをおこなってくれる頼もしいキャラクターです。

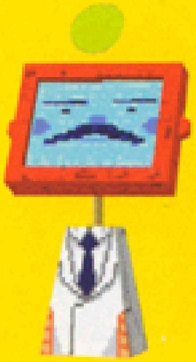
●家では?

どのPiTの家の中にも、メンテナンス・ユーティリティーとして、Dr.Yが備え付けられています。









◆Dr.Yの役割

PiTが家に戻ると以下のことをおこなってくれます。

1:空腹、疲労度をチェックし、回復してくれます。

2:汚れた外装をきれいにしてくれます。

3:学習状態のチェックをし、状態が悪いときはなおしてくれます。

4:PiTの持ち帰ったアイテムについて、以下のコマンドを実行してくれます。

〜アイテムに関する鑑定

〜アイテムを装備するか

〜アイテムを収納するか、元の位置に戻すか

5:AI CHIPを持ち帰った場合は、自動的にAI ROOMに格納します。

◆Dr.Yのコマンド

あなたが選択できるコマンドは次の通りです。

1:外に出る／PiTが家の外に出ます。

2:宝箱／PiTが持ち帰ったアイテムについていろいろなことができます。

〜見る:すでにコレクションしてあるアイテムを見せてくれます。

〜装備:装備可能なアイテムであれば、装備することができます(新しいアイテムを装備すると、それまでの装備品はなくなってしまいます)。

〜外装:持ち帰った外装から、好きなものを選んで取りかえることができます。

〜戻す:コレクションしてあったアイテムを、マップ上の元の場所に戻します。



3:AI ROOM／AI CHIPを持ち帰ったときにはここに格納します。現在、いくつコレクションしているか見ることができます。



4:システム／ゲームのセーブなどを行います。

〜セーブ:現在プレイ中のデータをセーブします。セーブしたいメモリーカードを選択し「新規保存」あるいは「上書き」を選んでください。

〜ロード:セーブしてあるデータを呼び出すことができます。データがセーブしてあるメモリーカードを選択後、ロードしたいデータを選んで決定してください。

〜終了:ゲームを終了します。

◀システムを選択し、セーブ、ロード、終了のいずれかを選択します。



◀メモリーカードを選択し、セーブあるいはロードしたいファイルを選択します。セーブの際は、「上書き」「新規保存」のいずれかを選択、ロードの際は「読み込む」を選択し、○ボタンを押してください。



◀セーブのときは「上書き」するとそれまでのデータは消去されてしまいます。新たなセーブデータを作りたいときは、「新規保存」を選んで決定してください。
※一枚のメモリーカードに最大3体のPiTがセーブできます。



●外の世界では？

◆練習ステージへ！

初めてゲームを遊ぶときは、外に出たらまず西側の練習ステージへ向かいましょう。ここでは、Dr.Yが細かく指示を与えながらPiTの育て方を教えてくれます。

◀練習ステージでは基本的な指示の与え方や、アクションを学んでいきます。



◆Dr.Yのサポート

Dr.Yは常にPiTの状態をモニターしています。Dr.Yのモニター結果は、ヘルスアイコンにそれぞれ表示されます(P15参照)。

◀何か困ったことが起きたら、クレーンを使って家に戻してあげましょう。

PiTとコミュニケーション

PiTが外に出たら、PiTボタンを押して、画面にコミュニケーションアイコンを表示してみましょう。これらのアイコンを通してPiTとあなたはコミュニケートしていくことになります。

●PiTとあなたの関係

生まれたてのPiTにとってあなたは親のようなものです。PiTは、どこに行くか、何をするか、お腹が空いた、疲れた、と、さまざまな理由であなたに呼びかけてきます。あなたはコミュニケーションアイコンを通じて、PiTを移動させたり、PiTがおこなったアクションについての返事をしていきます。

●PiTに指示を与える



まずは、指示アイコンを使い、行かせたい場所を指示してください。PiTは指示されたアイテムに近づくと、思いつく限りのいろいろなアクションをとり始めます。アクションをとったあと、PiTがこちらを向いて意見を求めてきますので、あなたが正しいと思う行動をとったら「OK」、そうでない場合は「NO」と返事をしてあげてください。PiTは、あなたが「OK」と答えたアクションを学んでいきます。

◀PiTがこちらを向いて「？」と聞いてきたら、返事をしてあげてください。

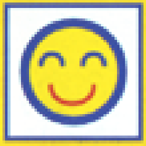
コミュニケーションアイコン(□ボタンで表示)

コミュニケーションアイコンは、状況に応じて、方向キー左右でアイコンを選択、○ボタンで決定します。PiTが呼びかけてきたとき、またはあなたがPiTを呼び止めたいとき、このコミュニケーションアイコンを使用します。



◀指示アイコン

PiTを向かわせたいところを指示します。方向キーで画面に表示されるカーソル(カーソルは、その画面内でPiTが進める場所、触れることのできるアイテムを、順番に移動していきます)で行かせたいアイテムや場所を選択、○ボタンで決定してください。



◀OKアイコン(あるいは○ボタン)

画面内のPiTがあなたに意見を求めてきたとき、PiTの選択したアクションがOKであればこのアイコンを押してください。「イエス」の返事を意味するアイコンです。



◀NOアイコン(あるいは×ボタン)

画面内のPiTがあなたに意見を求めてきたとき、PiTの選択したアクションがNOであればこのアイコンを押してください。「ノー」の返事を意味するアイコンです。「ノー」と返事をすると、PiTは別のアクションをおこないます。



◀自習アイコン

PiTがひとりで散歩を始めます。自習中でもコミュニケーションアイコンを表示すれば、指示を出したりすることができます。自習中もう一度このアイコンを押すと、自習は解除されます。



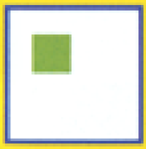
◀よしよしアイコン

PiTが可愛いな、と思ったら、いつでもこのアイコンでPiTの頭をなでてあげてください。ちょっと機嫌が悪くなっているときでも、「よしよし」すると機嫌をなおしてくれることがあります。



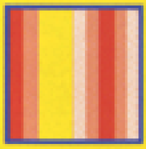
◀エネルギーパックアイコン

最大３個まで、移動中のPiTにエネルギーパックを与えることができます。またPiTの家で補充できます。



◀コンディションアイコン

PiTの空腹度、疲労度をモニターするDr.Yのコンピュータの表示画面です。(プレイヤーが理解する必要はありません)



◀AI状態アイコン

成長過程のPiTのAIがどうなっているかモニターする、Dr.Yのコンピュータの表示画面です。(プレイヤーが理解する必要はありません)



◀クレーンアイコン

PiTを現ステージの入り口、あるいは家の前まで、自動的に戻すクレーンを起動させます。クレーン起動後、×ボタンでキャンセルすることもできます。

PiTを育てる

あなたからの指示、おこなったアクションの積み重ね、そしてもちろん食事をとることなどで、PiTの身体や頭脳は成長していきます。成長していくにつれ、PiTは指示なしでも正しい行動をとれるようになっていきます。

●脳の成長は？

特定のアイテムに対して、同じアクションをとるように繰り返し教えると、PiTはそのアクションを覚えて、そのうち指示しなくてもできるようになります。その場に応じて、あなたが正解と思うアクションを教えていきましょう。いろいろなアイテムに触れ、経験をすることで、これは「おいしいもの」「危険なもの」「熱いもの」というように、どんどん印象を覚えていきます。また、覚えたアクションや、アイテムに対する印象にともなって、PiTは言葉を覚えていきます。初めは意味のないバブバブといった言葉しかしゃべれませんが、成長するとPiT語と呼ばれる独自の言葉をしゃべるようになります。

●身体の成長は？

PiTは頭脳だけでなく身体も成長していきます。普通の生き物と同様、PiTは運動し、食事をとることで身長、体重が増えたり、脚力や腕力が上がったりします。また、PiTの世界には、いくつかのパワーアップ用のパーツが隠されています。パーツはPiTの身体に直接装備するもので、成長とは少し違いますが、これらのパーツを装備することによって、PiTの行動範囲はぐんと広がります。



◀お気に入りのアイテムは持ち帰ろうとします。
またBGM-CDはPiTが自分でストックし、勝手に好みでかけかえるようです。



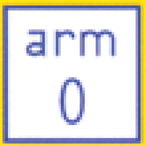
装備パーツなどは家に持って帰って装備します。▶

●現在のPiTの状態は？

PiTの成長の様子や、現在の状態などは画面下に表示されるヘルスアイコンで確認することができます。ヘルスアイコンには、Dr.Yからのメッセージも常に表示されていますので、PiTが何をしているのか知りたいときは、このメッセージを参考にしてください。

ヘルプアイコン(SELECTボタンで表示)

ヘルプアイコンはPiTの成長の様子、現在の気持ちなどを表すアイコンです。ゲームになれないうちはこのアイコンを常に表示しておき、Dr.Yのメッセージを参考にPiTの気持ちや行動を見守ってあげてください。



ARM・腕力

◀現在の腕力を表します。10をこえると数値から☆に変わります。



FOOT・脚力

◀現在の脚力を表します。10をこえると数値から☆に変わります。



胃袋・空腹度

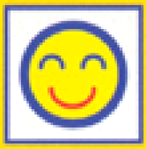
◀空っぽになると、あなたのいうことを聞かなくなったり、失神したりします。まめに食べ物を与えてください。



フラスコ・疲労度

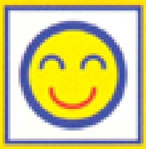
◀フラスコがいっぱいになると疲労が極限に達して、あなたのいうことを聞かなくなったり、失神したりします。その場でSTARTボタンを押して少し休ませる、疲労回復パックを与えるか、家に連れて帰るなど、早めの回復を心がけましょう。

現在のPiTの行動方針



◀左から「食べ物を探そう」「楽しいものを探そう」「次のステージへ行こう」「家に帰ろう」という方針で、PiTがしようとしていることを表しています。





◀左から「楽しい」「いや」「おいしい」というアイテムに対するPiTの気持ちを表しています。アイコン内のパックの色が緑色になっているときは、「とても～XXX」である、という意味になります。

Dr.Yのメッセージ

▲Dr.Yは常にPiTの行動をモニターして、あなたにわかるメッセージとして画面右下に送信しています。

Staff

Executive Producer	佐藤　明
Producer	山元哲治
Director	池内伸彰
Assistant Director	村松孝晃
Program	松原卓二
Game design	森川幸人
Stage design	二木康夫
Music&Sounds	山口　優
Line Producer	坂本和也
Art director	森川幸人
Character design	森川幸人
2D CG Design	天川ひとみ
	森川幸人
3D CG Design	宮本茂則
	三宅久美子
Character Animation	宮本茂則
Logo Design	牧瀬　洋

Promotion	佐伯雅司
	松田　裕
	小室　吏
Package&Booklet Art Direction, Design	キネマムーン グラフィックス
Figure Produce	佐藤　東
	福村智明
	曽根美枝
	数原憲治(アバコスタジオ)
Figure Art	植松　淳
	松山一義
Photograph	春日孝喜
Booklet illustration	森川幸人
Special Thanks to	岩崎元一
Game Development	MuuMuu

お問い合わせ先
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
TEL. 03-3475-7444
ゲームの内容、裏技等に関するご質問にはお答えできませんので予め、ご了承下さい。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

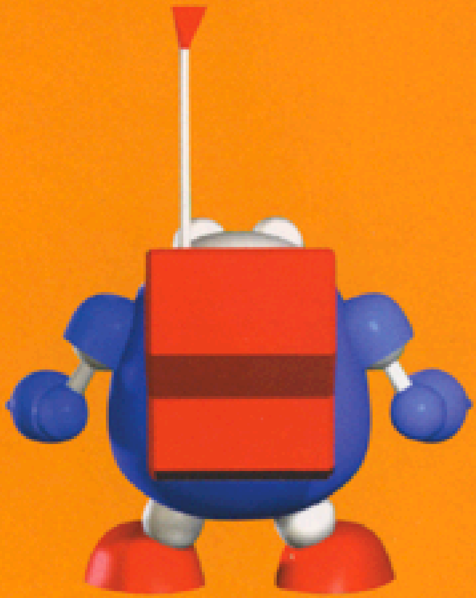
●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

GARAGE http://www.scei.co.jp/

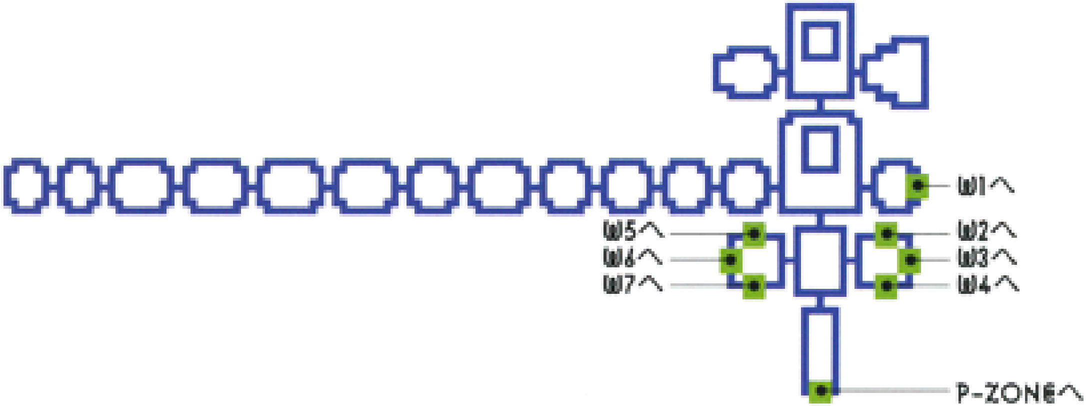
“GARAGE”はインターネット上で“PlayStation”の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。



SCPS 10036

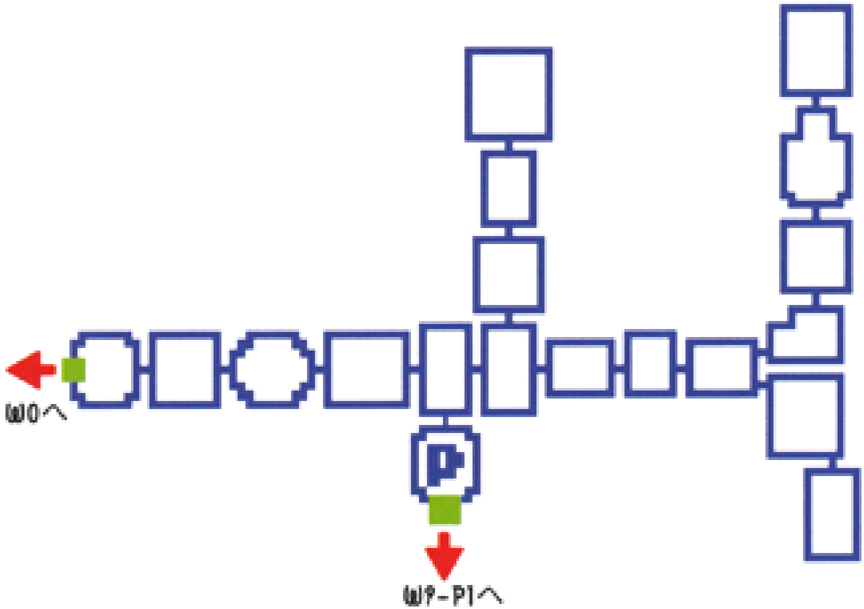
WORLD-0

手に入れたアイテムを、このMAPでチェックしよう！



SCPS 10036

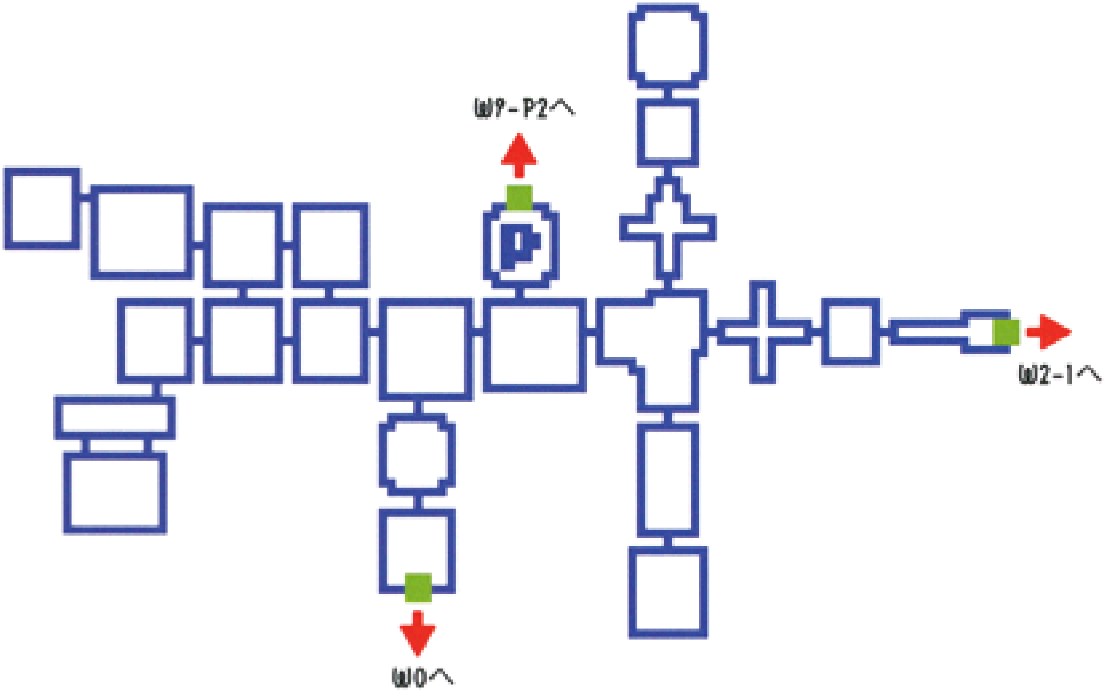
WORLD-1



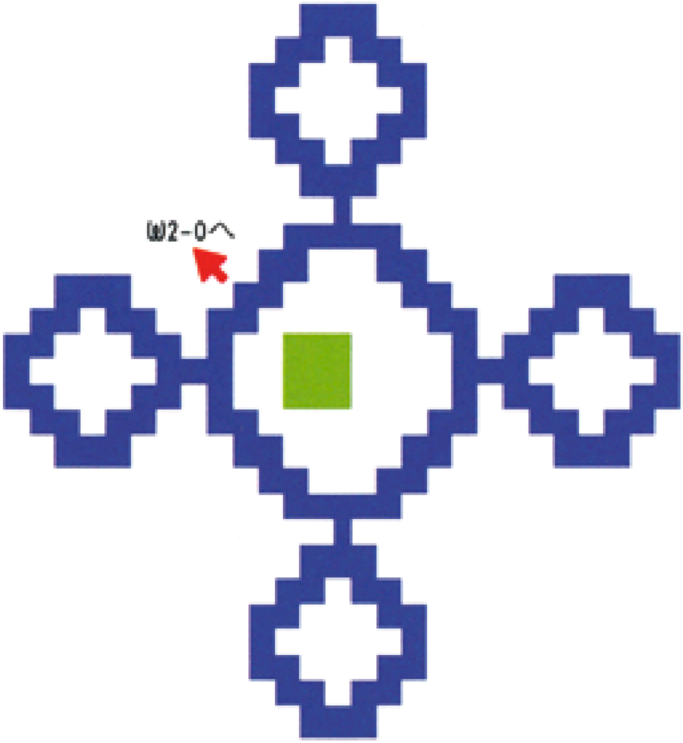
SCPS 10036

WORLD-2-0

手に入れたアイテムを、このMAPでチェックしよう！

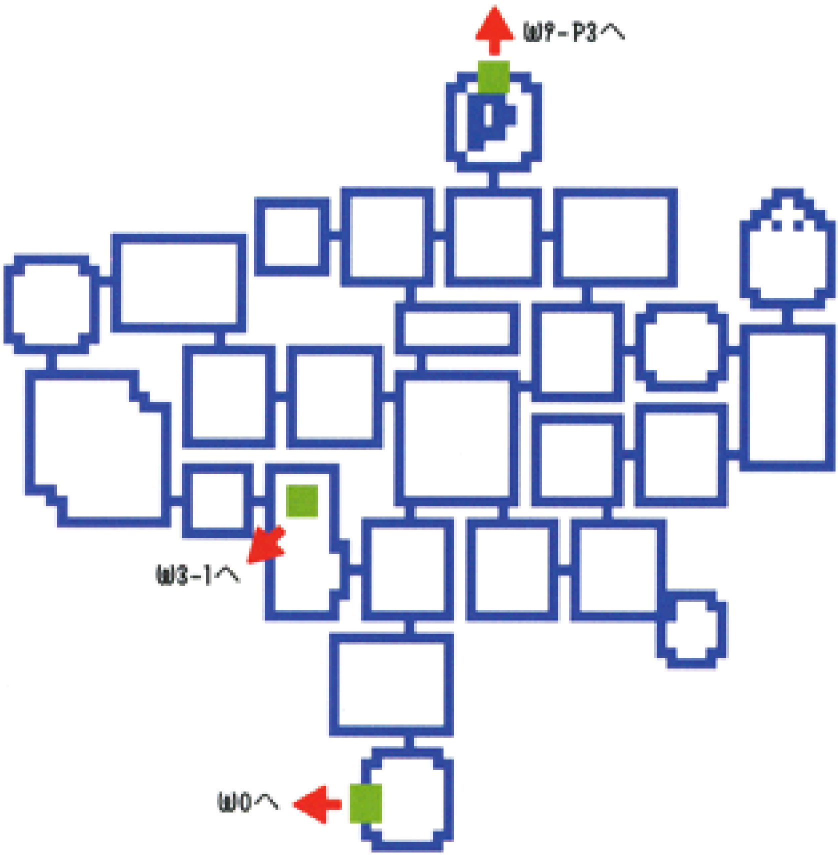


WORLD-2-1



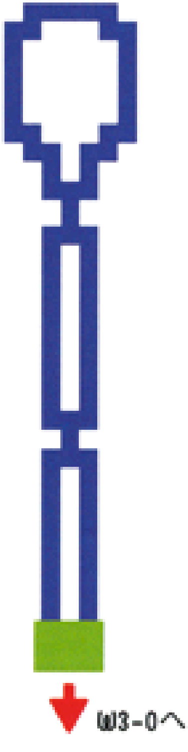
WORLD-3-0

手に入れたアイテムを、このMAPでチェックしよう！



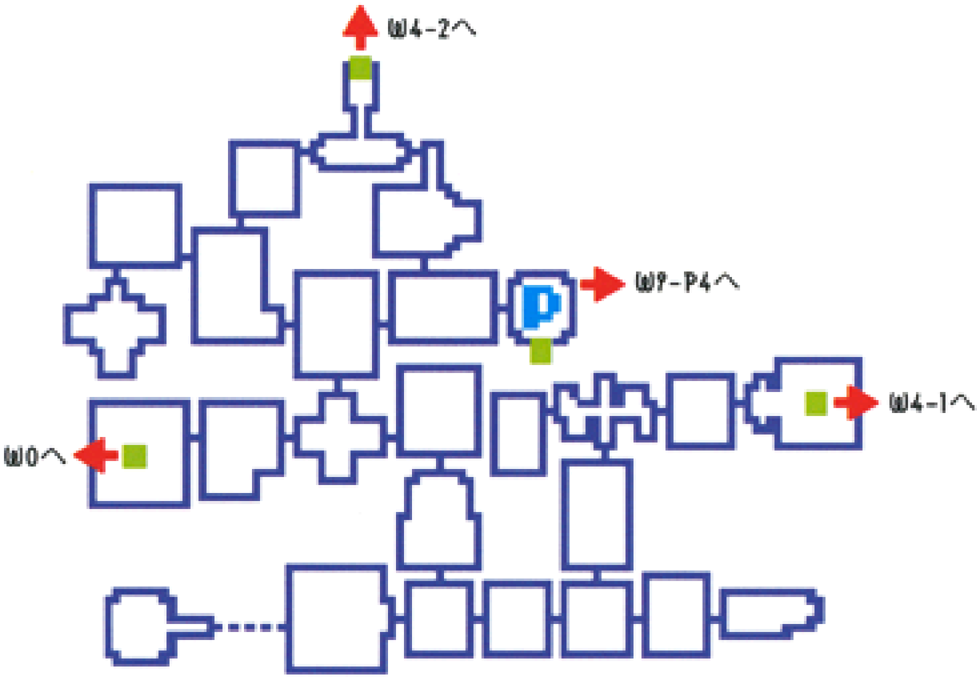
SCPS 10036

WORLD-3-1



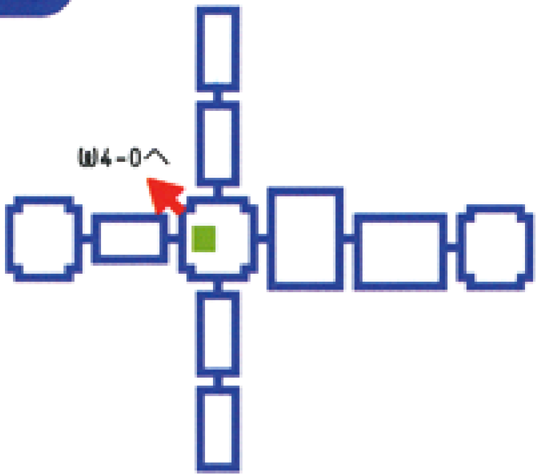
WORLD-4-0

手に入れたアイテムを、このMAPでチェックしよう！

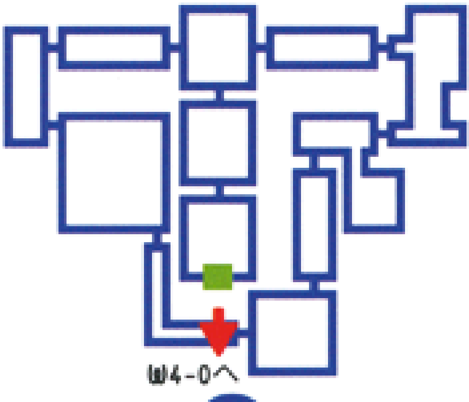


SCPS 10036

WORLD-4-1

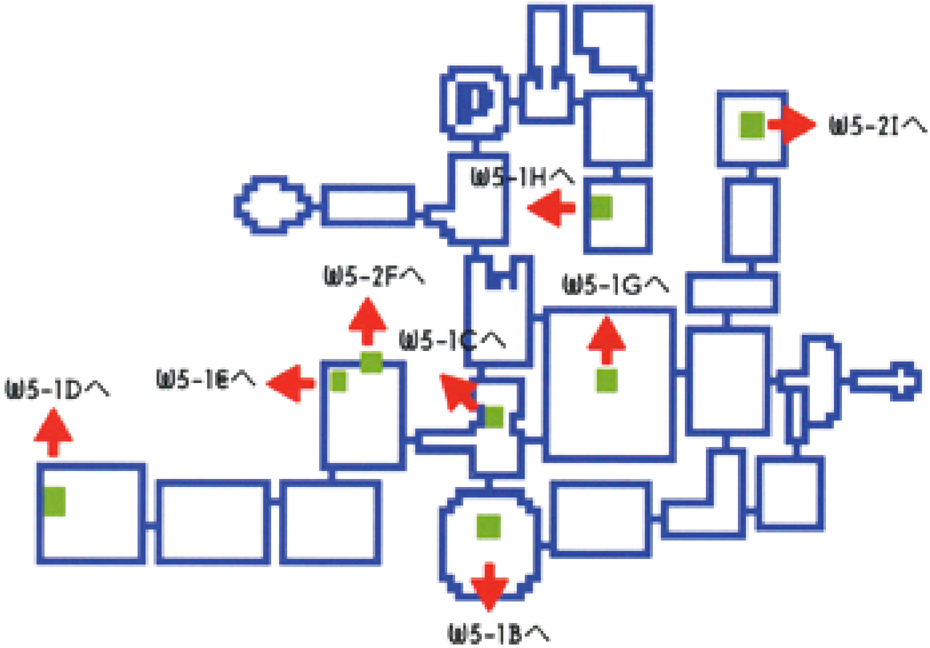


WORLD-4-2



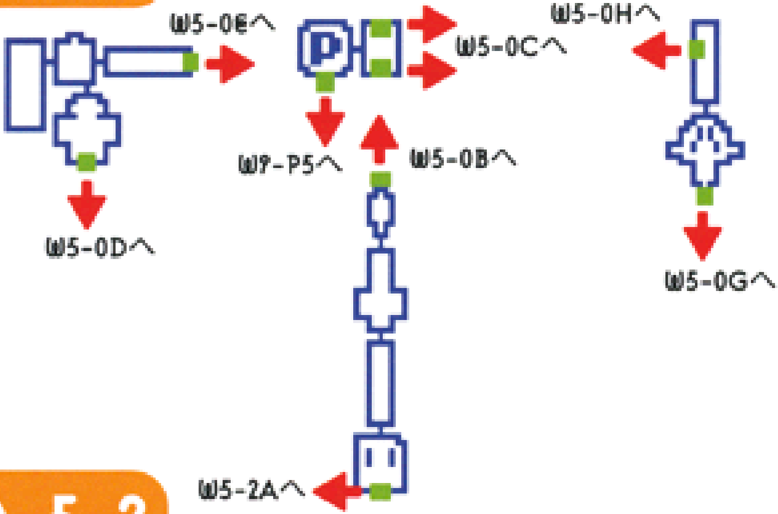
WORLD-5-0

手に入れたアイテムを、このMAPでチェックしよう！

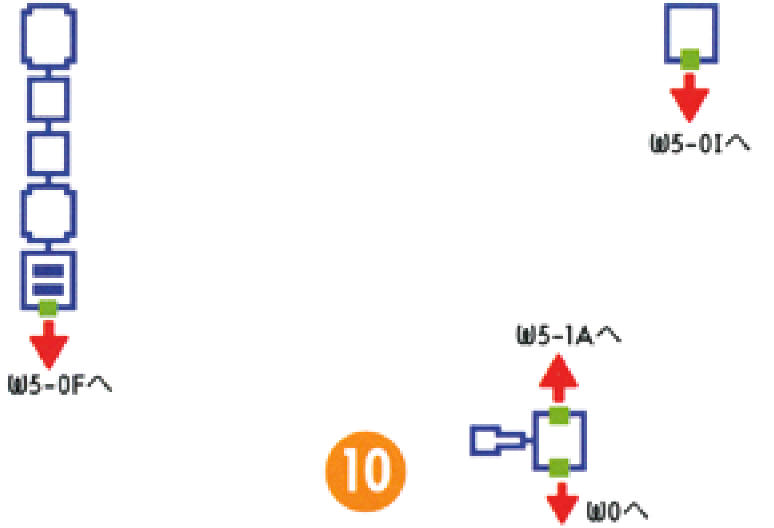


SCPS 10036

WORLD-5-1

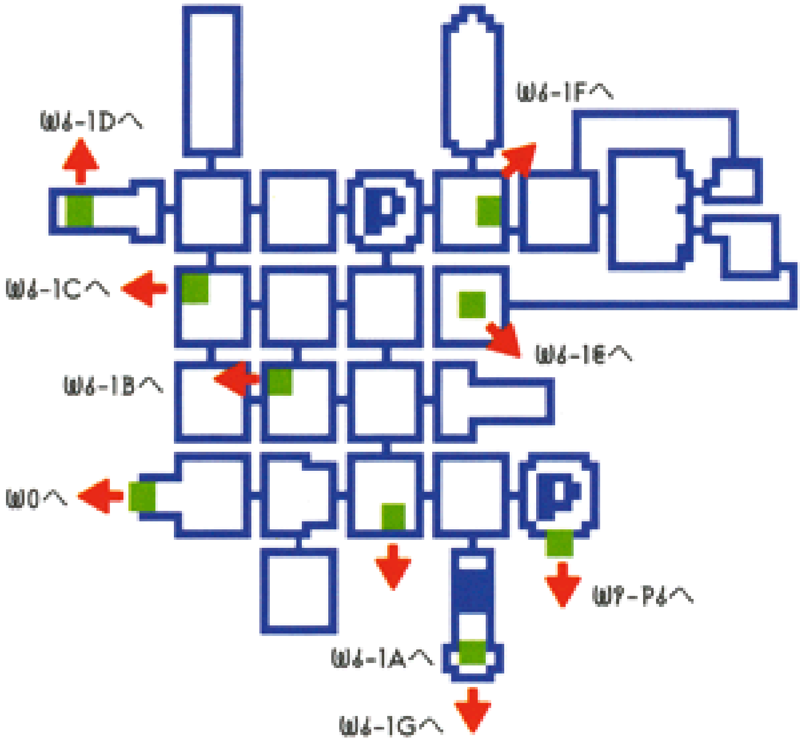


WORLD-5-2



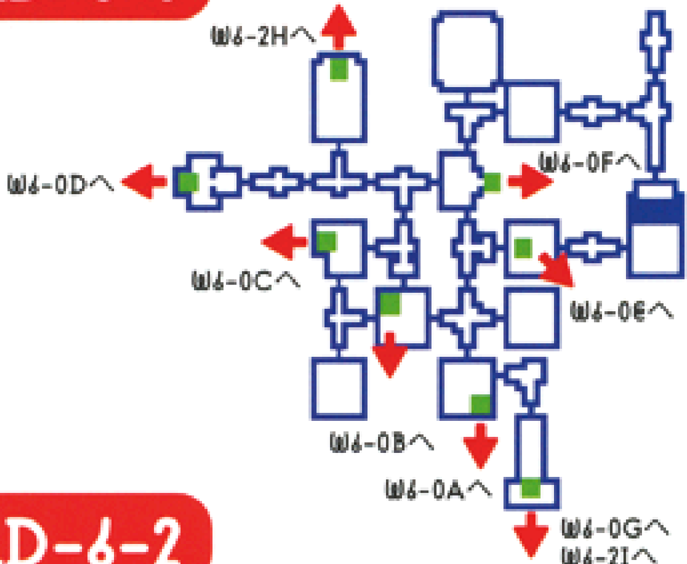
WORLD-6-0

手に入れたアイテムを、このMAPでチェックしよう！

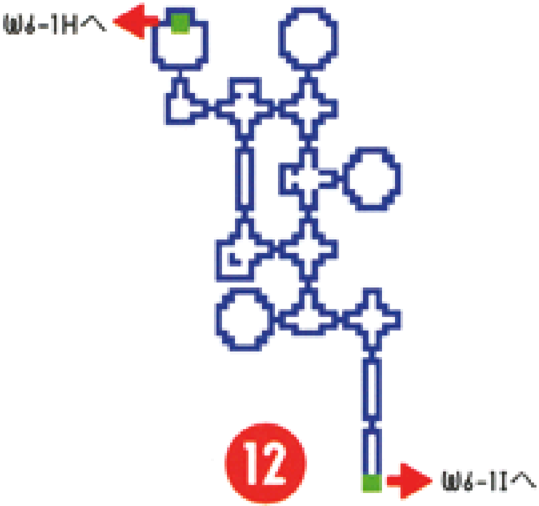


SCPS 10036

WORLD-6-1

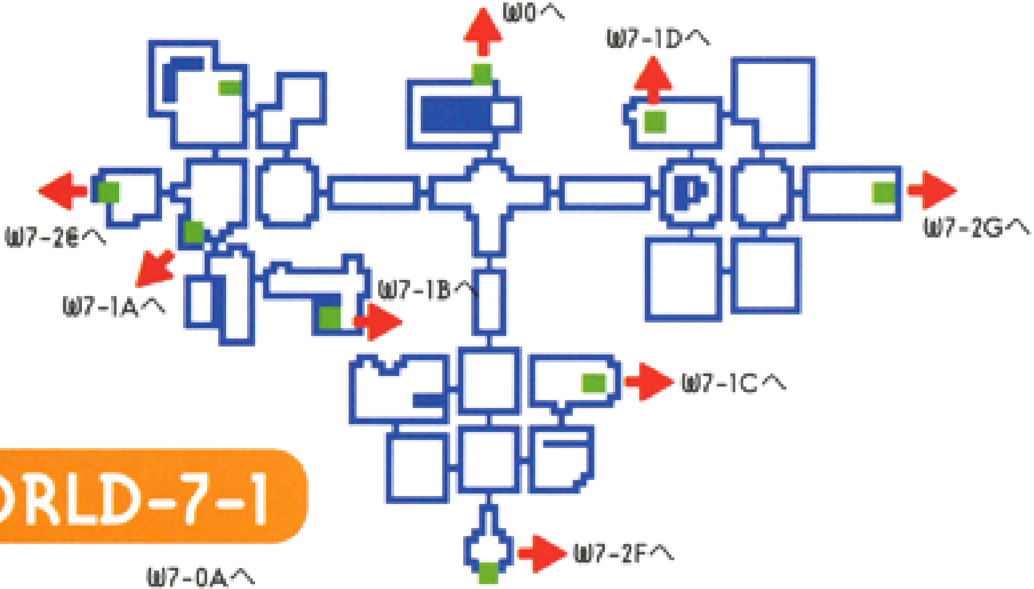


WORLD-6-2

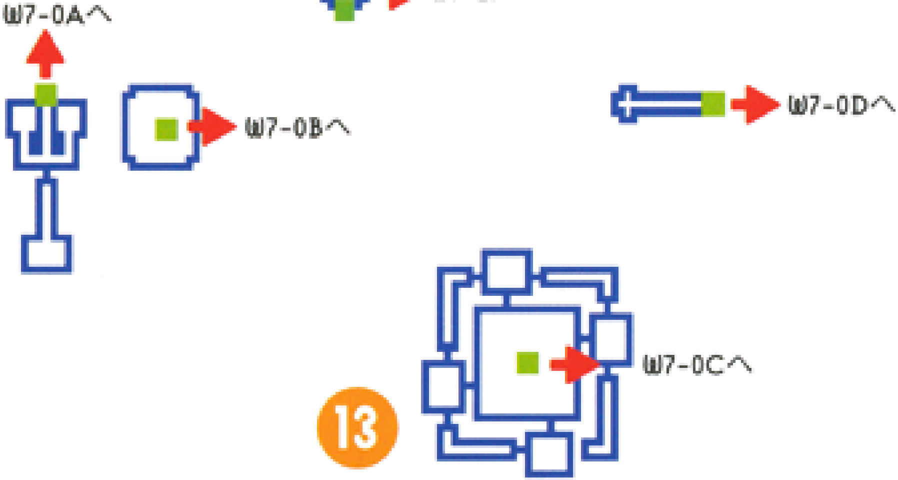


WORLD-7-0

手に入れたアイテムを、このMAPでチェックしよう！

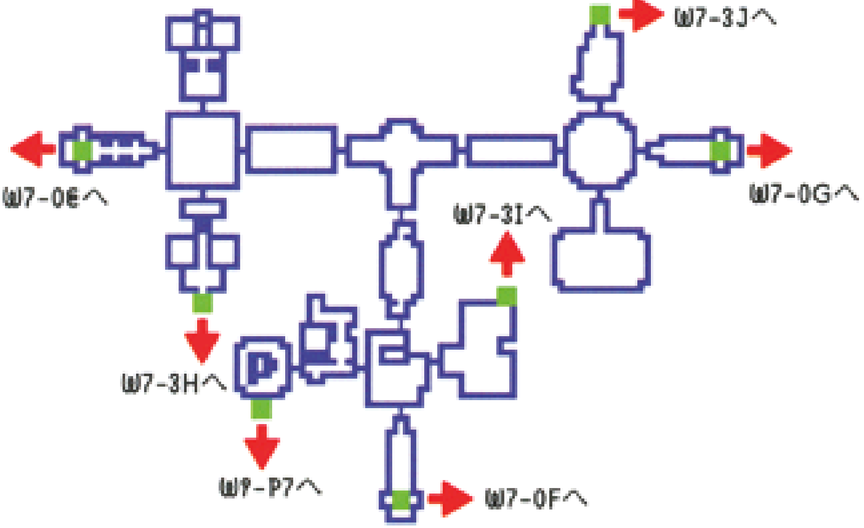


WORLD-7-1

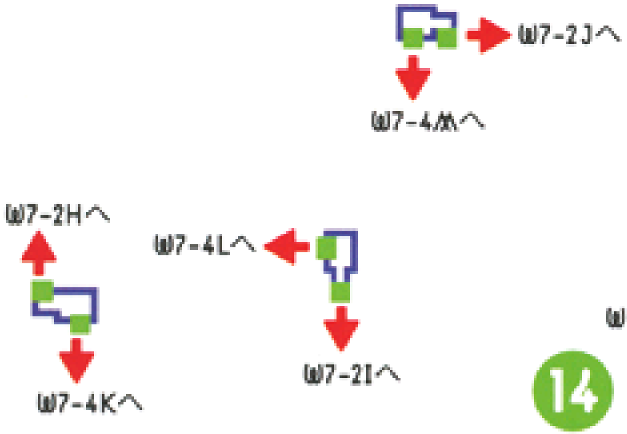


SCPS 10036

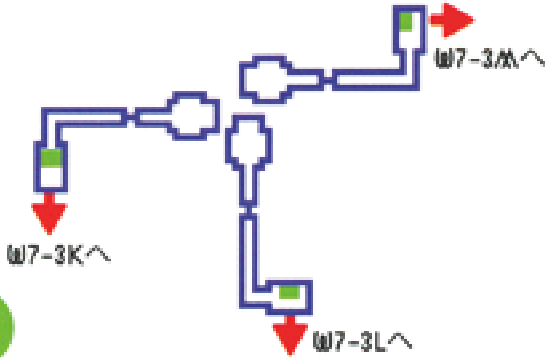
WORLD-7-2



WORLD-7-3



WORLD-7-4



SCPS 10036

WORLD-8-0

P-ZONE

PiTがひとりでクリアするワールドです。

STAGE0

STAGE1

STAGE2

STAGE3

SCPS 10036

WORLD-8-1

P-ZONE

STAGE4 ⇨⇨⇨⇨⇨

STAGE5 ⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨

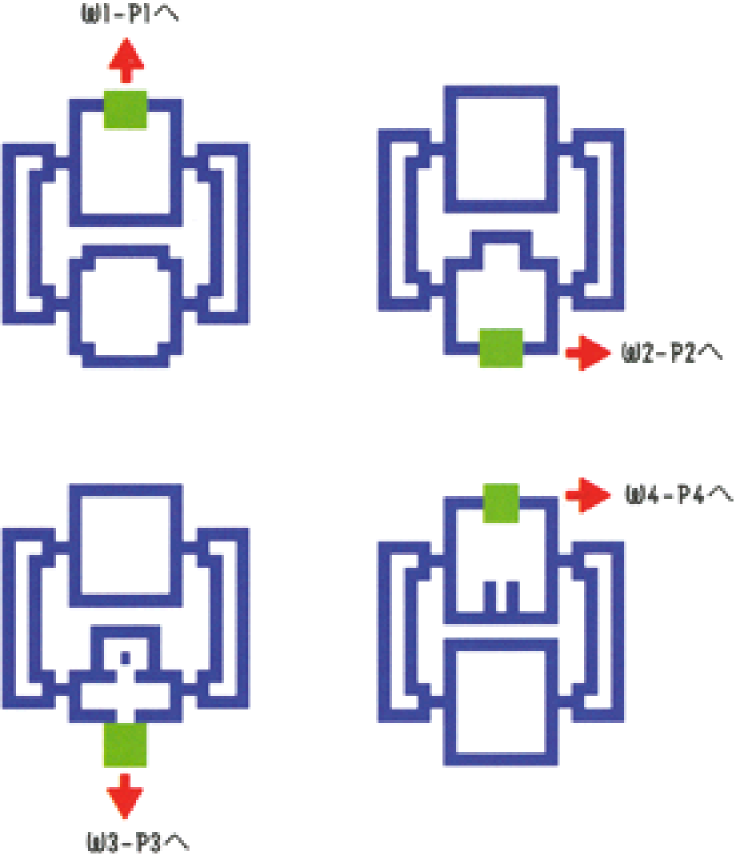
STAGE6 ⇨⇨⇨⇨

STAGE7 ⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨

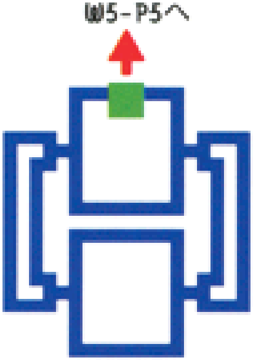
SCPS 10036

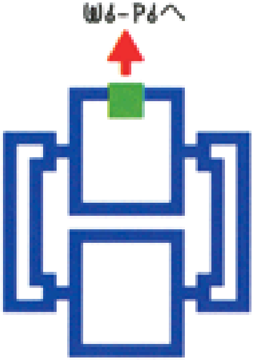
WORLD-9-0

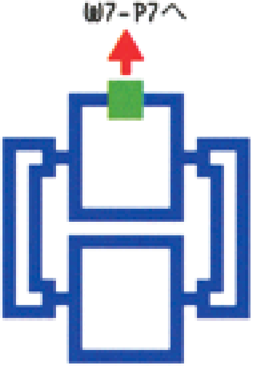
P-ZONEをクリアすると行けるようになります。



SCPS 10036





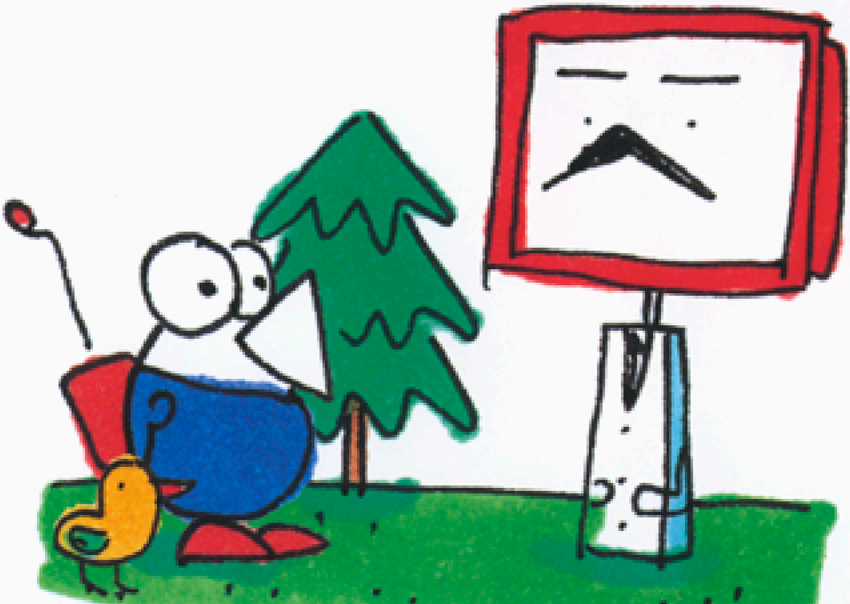


SCPS 10036

がんばれ森川君2号™

特別付録

HOW to Raise a Pet in TV
PiT 母子健康手帳



PlayStation

もくじ

SCPS 10036

■この欄は保護者が書き入れてください。

■PiTの保護者名
(　　　　　　　　　　　　　　)

■PiTのタイプ
(　　　　　　　　　　　　　　)

■PiT出生年月日
(　　　　　　　　　　　　　　)

■PiTの名前
(　　　　　　　　　　　　　　)

■PiT成長記録

●ワールド1/AI CHIP採集日
(　　　　　　　　　　　　　　)

●ワールド2/AI CHIP採集日
(　　　　　　　　　　　　　　)

●ワールド3/AI CHIP採集日
(　　　　　　　　　　　　　　)

●ワールド4/AI CHIP採集日
(　　　　　　　　　　　　　　)

●ワールド5/AI CHIP採集日
(　　　　　　　　　　　　　　)

●ワールド6/AI CHIP採集日
(　　　　　　　　　　　　　　)

●ワールド7/AI CHIP採集日
(　　　　　　　　　　　　　　)

●P-ZONE/AI CHIP採集日
(　　　　　　　　　　　　　　)

■全AI CHIP格納時/PiTデータ

●体重　(　　　　　　　　　　)

●身長　(　　　　　　　　　　)

●腕力　(　　　　　　　　　　)

●脚力　(　　　　　　　　　　)

●学習精度　(　　　　　　　　　　)(　　　　　　　　　　)

●最も好きだったアイテム　(　　　　　　　　　　)

■ゴールデンPiT出生日
(　　　　　　　　　　)

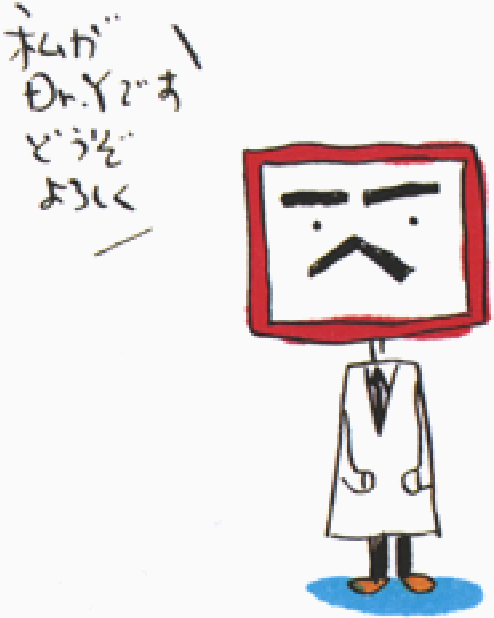
●良い親になるために

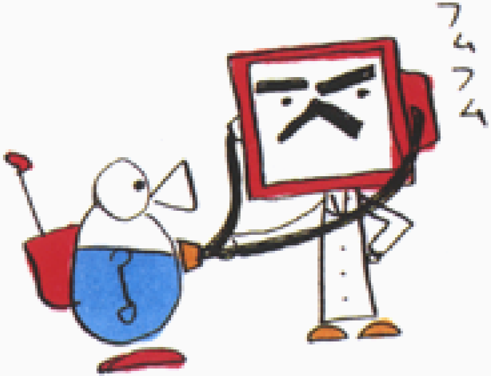
★ようこそPiTの世界へ！

初めまして、私はDr.Yです。私は、PiTの家のメンテナンス・ユーティリティー、そしてあなたの忠実なる執事でもあります。

……さてあなたは、めでたくPiTの親となるわけです。これからは保護者として、責任を持ってPiTの面倒をみてほしいのですが……おそらく知的人工生命体を育てるのは、あなたにとって初めての経験でしょう。

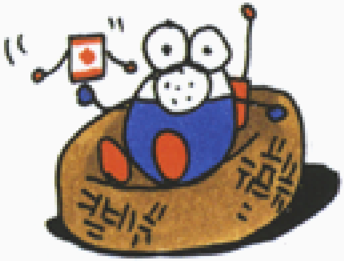
この母子手帳を通じて、私は、PiTを健康に育てていくためのアドバイスをさせていただくことにします。





そしてTVのなかでは、あなたが、PiTの育児に専念できるよう、PiTのメンテナンス部分を、全面的にお引き受けします。

さあ、PiTが待っています。TVをつけて、PiTに呼びかけてあげてください。



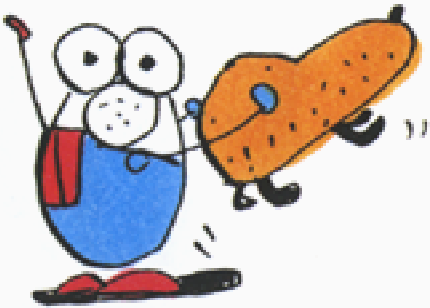


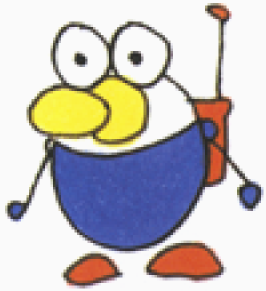
★PiTはふつうのロボットではありません

　さて、PiTとはいったい何者なのでしょう？　PiTは人工知能を持った、不思議な生命体です。身体も脳も生き物のように成長します。

　あなたが選んだPiTは、生まれたばかりの赤ちゃんです。まだ何も知りません。あなたがいろいろなことを教えたり、経験させたりすることで、PiTは育っていきます。

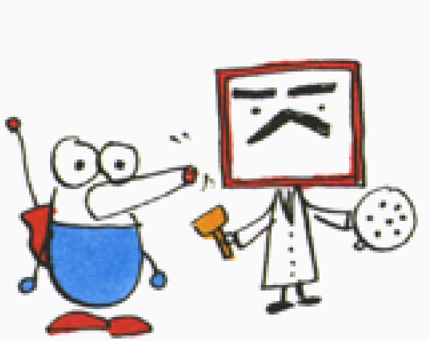
　ロボット、というよりは犬や猫に近いと、考えてください。

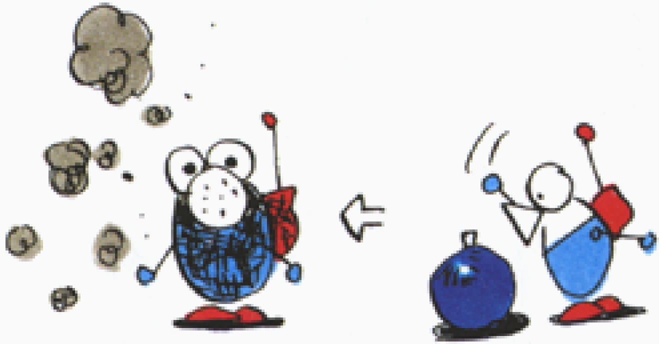




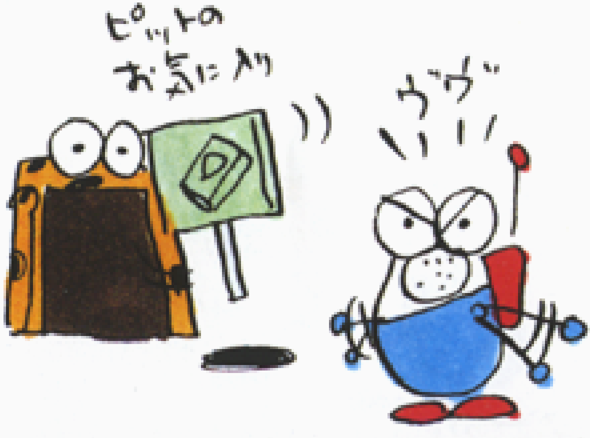
★メンテナンスは私の仕事です

PiTの体調を整えたり、汚れた外装の洗濯をしたり、持ち帰ったものの格納や整理をしたり……メンテナンス関係のことは、私が管理いたします。

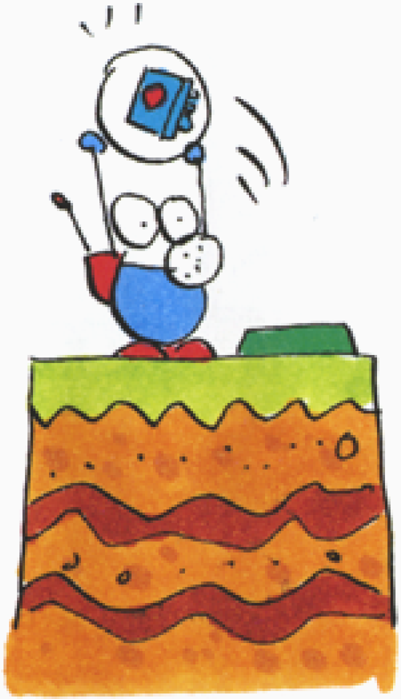




PiTの家の宝箱は50個までのアイテムを収納しておくことができます。また、PiTが持ち帰ったもののなかで、不要と思われるものは、ご指示いただければ元の位置に戻しておきます。ただし、PiTが気に入って拾ってきたものを戻してしまうと、PiTがぐずるかもしれません。



それから、AI CHIPですが、これは、この世界においては、大変貴重なものだということです。ゴールデンPiTという、新種のPiTを作るためのチップらしいのです。
PiTがこれを持ち帰ったら、すぐにAI ROOMに組み入れます。



そして、もう一つ大事なことを言っておかなければなりません。PiTの人工知能は、ときにあなたの教えたことを理解できず、混乱することがあります。
そんなときは、私に指示してくだされば、学習状態をチェックして、混乱をなおします。



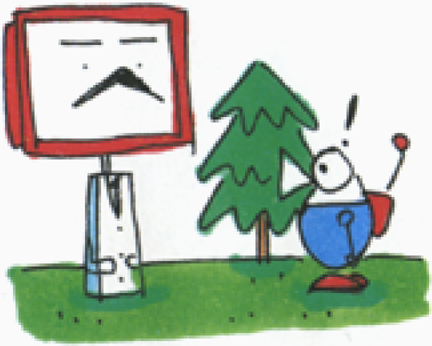
●初めてPiTを育てるあなたへ

★最初が肝心です

PiTと一緒に散歩を始めたら、まずはPiTを練習ステージに連れてきてくださるよう、おすすめします。

ここには各ステージに私の分身が配置されています。基本的なアクションは私がお手伝いしてPiTに覚えさせます。

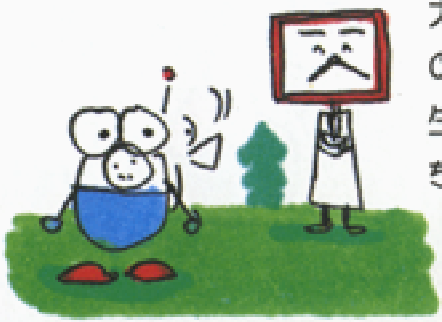
PiTに指示して私に触れさせてください。あとはメッセージに従って、PiTを行動させていただければ、この世界で生き抜くために最低限必要なアクションを学んでいくことができます。



もちろん、いきなりPiTを1～7までの飼育庭ワールド、あるいはP-ZONEに連れ出していただいても結構です。

ただし、このワールドの数字は意味なくついているものではありません。数字が大きいほど、ワールドの構造が複雑になっているのです。

生まれたばかりの、なにも学んでいないPiTには、ちょっと難しいワールドもあるかもしれません。

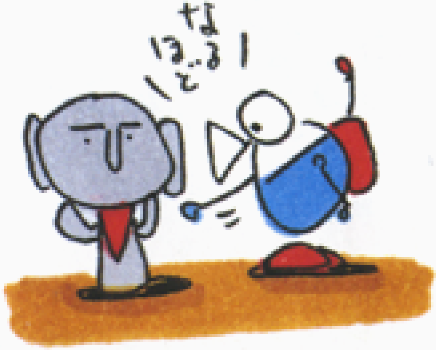


★自習させるのもいいですが

PiTには自習の機能もついています。練習ステージを終えたあと、この自習機能を使って、PiTを好きに散歩させておくのもおもしろいでしょう。

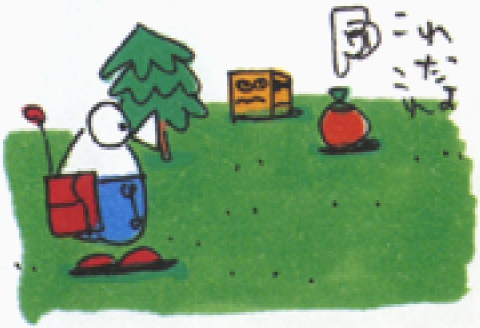
ただし、生まれたばかりのPiTは何もわからないので、最初はいろいろやっかいなことが起こります。

自習させるときは、あなたが見守って、いざというとき助けてあげられるようにしておくか、あるいは、PiTがある程度育ってからにしたほうがいいかもしれません。



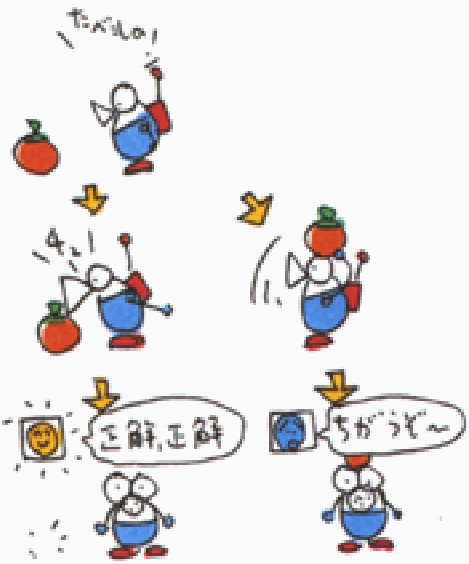
★PiTとコミュニケーション

PiTに指示を出すときは、PiTボタン（□ボタン）で表示されるコミュニケーションアイコンを使います。



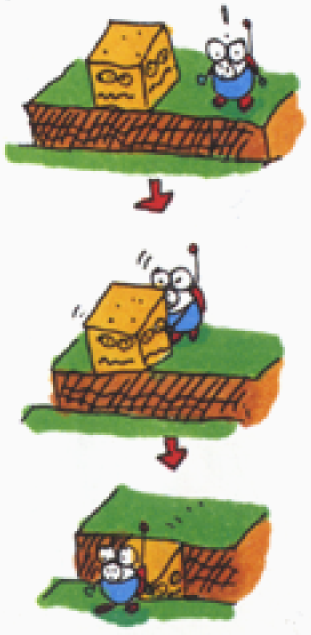
指示アイコンを使ってPiTを特定のアイテムや生き物のところへ行かせてみましょう。
PiTは指示されたところへ行っていろいろなアクションをとり始めるはずです。

例えばあなたが指示したものが、エネルギーパックだったら、まず「食べる」ことが正解となりますね。



ですから、PiTがエネルギーパックに対して「食べる」アクションをおこなったらOKボタン（○ボタン）で「OK、正解」と答えてあげてください。PiTは、あなたが正解としたアクションを覚えていきます。

逆に、アイテムに対して不正解であると思われるアクションをしたら、そのたびにNOボタン（×ボタン）で「それは違うぞ」と、教えてやってください。



★PiTがあなたの指示を必要とするのは？

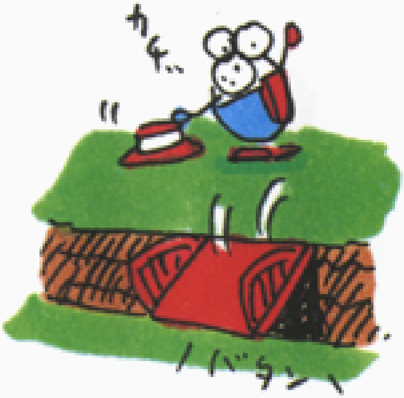
ステージによっては、簡単なパズルのような仕掛けがあります。

例えば広くて深い溝は、成長していないPiTだと、ジャンプして渡ることができません。

そんなとき、溝をキューブで埋めてしまえば渡れるようになるのですが、生まれたばかりのPiTには、そんなアクションは思いつきません。

そんなパズルを発見したら、あなたがリードして、PiTをキューブのところに連れていきましょう。そしてPiTがおこなういろいろなアクションを見て、「押す」アクションをしたときだけ、「OK」すればいいのです。このアクションを何度か繰り返すと、PiTはキューブは「押す」ものだということを覚えます。（PiTによっては物覚えが悪い場合もありますが）

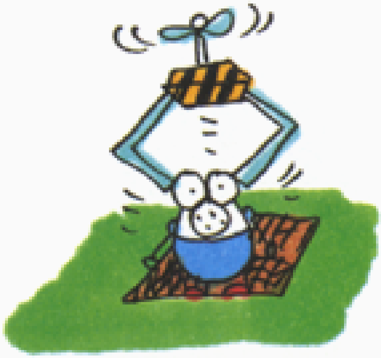




始めのうちは、スイッチを入れてはね橋を降ろす、とか、エネルギーパックを食べる、など、基本的なアクションをきちんと覚えさせていきましょう。

★進退きわまったら……？

ところで、PiTが間違ったアクションをおこなって、どうにも先に進めなくなってしまったら、クレーンを使ってステージの入り口に戻りましょう。始めからやり直すことができます。何度か教えれば、きっと正しいアクションをするようになるはずです。



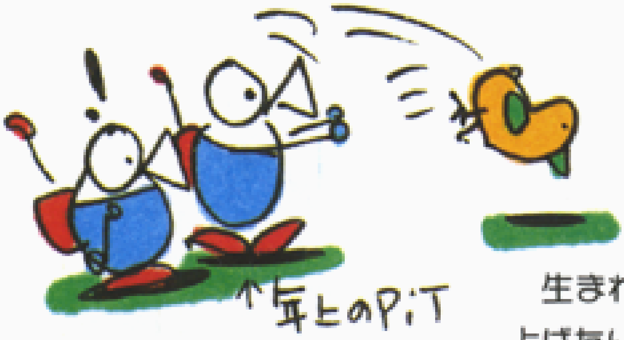
●PiTを育てる

★PiTの身体の成長とは？

PiTは生きています。ですからもちろん成長していきます。成長のしかたは、人間の赤ちゃんとほとんど同じです。手足の力がつき、身長や体重が増える……。

PiTの身体は、健康な状態でいること、きちんと食事をとること、そして、もちろん手足を使うことで成長していきます。





生まれたばかりのPiTは、重たいものを持ち上げたり、高く、遠くジャンプしたりする事はできません。しかし、これは身体の成長にともなってできるようになっていきます。



★アクションに正解はない

アイテムに対して、それぞれできることと、できないこと、はあります。しかし、何を正解とするのかは、あなたが決めることです。

柵のある場所で、スイッチを押し扉を開いて進むのももちろん正解ですが、柵を飛び越していくのも、柵を壊していくのも、柵を持ち帰るのも、正解といえるのです。

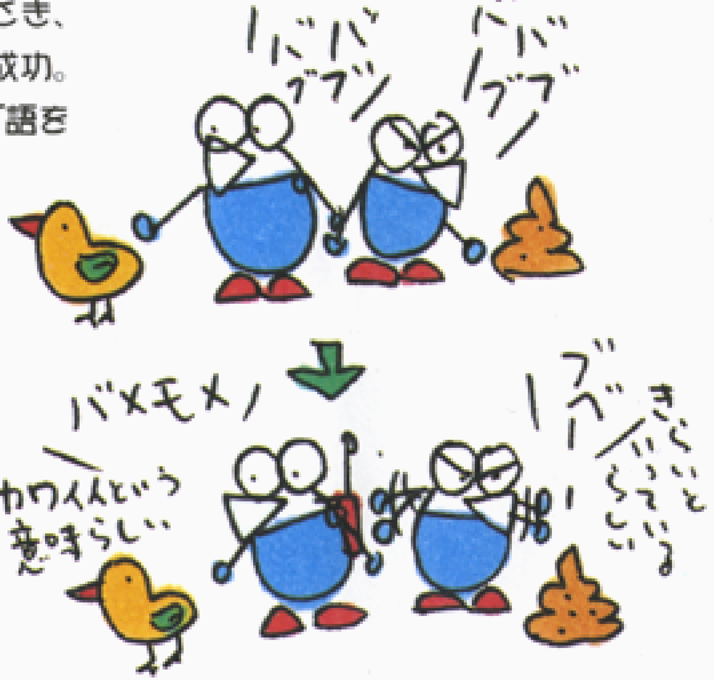
★経験と教育でPiTの脳は成長する

PiTの脳は、普通の生き物と同じように、教えられること、経験をつみかさねることで成長していきます。

★PiTはしゃべる

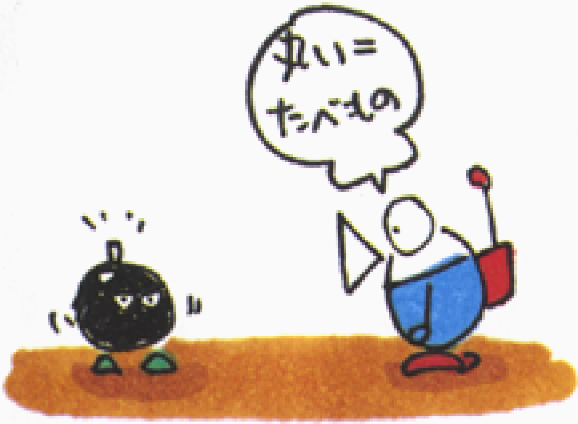
生まれたばかりのPiTはバブバブ語と呼ばれる赤ちゃん言葉を発しています。しかし、成長すると、PiT語と呼ばれる、ちゃんとした言葉をしゃべるようになってきます。嬉しい、驚いた、いやだ、などの感情を区別してしゃべれるようになるのです。

特定のアクションをおこなうとき、特定の言葉を発声しだしたら大成功。あなたのPiTは立派に成長し、PiT語をしゃべり始めたのです。



★PiTの認識力

この世界にはいろいろなアイテムがありますが、PiTはこれらすべてが、別々のものだ、ということに気づいていない場合があります。



例えば「丸い」エネルギーパックを「食べる」ものだ、と教えたとします。この時点でPiTは「丸い」ものはすべてエネルギーパックだ、と思いこんでいるかもしれません。

そうなると、次にどこかで「丸い」爆弾と出会ったとき、いきなり、食べようとしてドッカーン！……そんな間違いをすることがあるのです！

★危険なものは体験して覚えさせる？

ちょっと可哀想ですが、一度痛い思いをしなければ覚えてくれないこともあります。ただ、強烈な思い出はPiTの頭の中にきちんと記憶されますので、同じ間違いは二度と（多分）繰り返さないでしょう。



★違うアクションを覚えさせたい！

特定のアイテムに対して、すでに教えたことと違うことをして欲しい……？PiTはおこなったアクションに「NO」と返事をされると、違うアクションをとるはずですね。違うことを覚えさせるときは、根気よく新しいアクションに「OK」を出してください。ちょっと時間がかかるかもしれませんが、必ず、新しいアクションを覚えてくれるはずです。

●健康管理と性格判断

★PiTが危ない！



PiTと散歩をしていると、いろいろなことが起こります。危険なアイテムにうっかり触れて爆発したり、歩きすぎてお腹が空いたり、くたくたに疲れてしまったり。





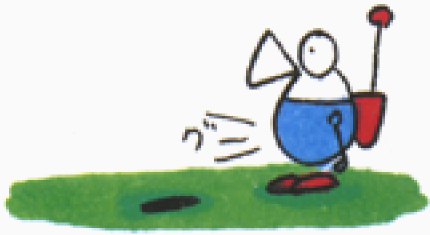
PiTの状態は、どんな遠くにいるときでも私がモニターしています。

PiTの腕力や脚力はもちろん、お腹が空いているか、疲れているか、何をしようとしているか、どう思ったか、など、私がモニターした結果は画面下のヘルプアイコンに送信します。



特に、極端な空腹や疲労に陥ると失神してしまいますので、注意が必要です。

エネルギーパックがもうない、見つからない、などというときは、とにかく、クレーンを使って家に戻ってください。あなたのエネルギーパックは、家へ戻っていただければ、補充させていただきます。また、PiTが疲労しているときはSTARTボタンで休息させるか、家に戻るかしてください。



★PiTが変だ！

PiTが突然ふらふらと酔っぱらって歩き始めた？カニみたいな変な動き方をしている？

なぜか……黄色と黒色模様のキノコや花を食べると、そうなるようです。一定の時間が経過すれば治りますし、身体に害はありませんから、同じことを繰り返しても問題はありません。が、変なPiTを見るにしのびないというあなたは、危険なものからPiTを遠ざけておきましょう。



★PiTの素行は親によって変わる

PiTは、あなたの指示を学んでいきます。あなたがPiTに「OK」と答えると、PiTにとってそれが正解のアクションになるわけです。

あなたのPiTが、花を持ち帰ろうとしたとします。そこであなたが「OK」すれば、あなたのPiTは心やさしい花摘みPiTとなります。家の宝箱はあっと言う間に花だらけになることでしょう。



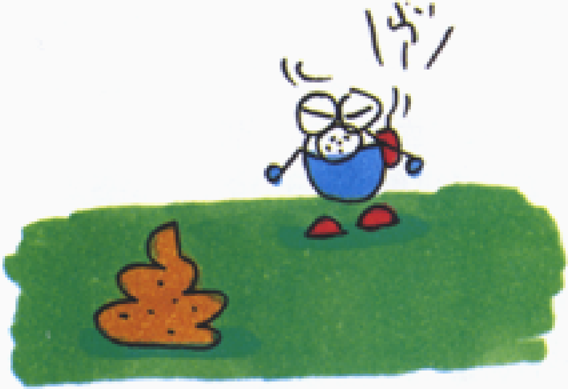
もし、花を「蹴る」ように教えていたら……花を見るたびに蹴散らしていく､乱暴者になってしまいます。

PiTの性格やアクションは、親であるあなたによって、大きく変わっていくわけです。

★PiTには嫌いなものもある

アイテムや生き物によっては、PiTに害をおよぼすものもあります。

一度PiTが、あるものに対して「恐い」とか「いやだ」、という印象を持つと、再びそのアイテム、あるいは似たようなものに出会ったとき、いやいやして近づきたがりません。どうしてもPiTをそのアイテムに近づけたいのなら、何度も根気よく指示する必要があります。



★PiTがいうことをきかない

ふと、気づいたらPiTの鼻が赤くなっていた、ちっとも言うことを聞いてくれない……、そんなときPiTは完全にご機嫌が悪くなっています。

何度も何度も指示したり、PiTの呼びかけを無視し続けたりすると、PiTはだだっ子になってしまうのです。

こういうときは、いかにあなたがPiTを愛しているか、繰り返し表現してあげましょう。

あなたの思いがPiTに届けば、きっと機嫌を直してくれるはずです。



★おウチへ帰りたい

空腹でも疲労でもないのに、突然プロペラを出して家に帰りたがるPiT。

PiTが恐い、と思うアイテムがありませんか？　今のPiTには難しすぎるステージにいるのではありませんか？　あるいは、もうPiTが遊びつくしたステージにいるのではありませんか？　たいがいの場合、次のステージへと導いてやれば、むやみに家に帰りたがることもなくなるでしょうが、どうしても言うことをきかないようであれば、一度家へ連れ戻してください。





★暗い曲、あるいは同じ曲しかかけない

PiTは、そのときの性格や体調によって、手持ちのBGM-CDから好きなものを選んでかけています。

暗い音楽を好んでかける、同じものしかかけない、などというときは、きっと疲れているのです。「よしよし」したり、エネルギーパックをあげたり、疲れをとってやったりすれば、曲の好みが変わるはずです。

■不思議の国のPiT



★石像に導かれて幻のオアシスへ

ワールド4の南西にはオアシスがあると言われています。PiTの石像があるステージで、素直なココロで進んでいけば、おのずと導かれるという言い伝えもあります。



★壊れたPiTの家には

他のPiTが住んでいたのでしょうか、朽ち果てたPiTの家がワールド5の北東にあります。ここにはめったに手に入らないものがあるそうですが……。
そこに行くには、その手前のステージであることをしなければならないようです。意味ありげなスイッチを探してみましょう。



★どこへつながる隠し通路

ワールド3と7には、ある条件が整ったときのみ通れるようになる、隠し通路があるらしいのです。

ワールド3の隠し通路は、ワールド中央の湖を干上がらせると現われるといわれています。そしてワールド7の隠し通路は、2つ存在するようです。西の塔、南の塔を制覇したとき、それぞれ現れるといわれていますが……？



★ワールド6は真っ暗闇？

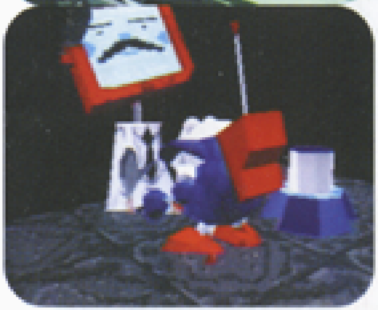
ワールド6の地下ステージは最初真っ暗です。が、北東の湖をくぐり抜けた先、地下1階のどこかに、ライトのスイッチがあるようです。

また、一見行き止まりに見える場所では、星やハート、ダイヤの壁飾りが重要なヒントになっているようです。









★ワールド7のAI CHIPが取れない？

まず、初めてこのワールドに入ったときを思い出してください。AI CHIPを守るように鎮座した3つのPiTの像がどこかに飛んでいってしまいましたね？覚えていますか？

この像すべてを元の場所に戻したとき……AI CHIPがある島への通路が開きます！ところでワールド7には、3つの塔があります。自由に歩き回れる他のワールドと異なり、ここでは西の塔→南の塔→東の塔の順番でしか進むことができません（魔力がべらぼうにある場合は別です）。それぞれの塔の最上階であることをすると、次の塔に進むことができるようになるようです。

★P-STAGEとP-ZONEとワールド9の関係

各ワールドのオートマップを見てください。ところどころに「Ｐ」と書かれたところがありますね？　これはP-STAGEと呼ばれる特別なステージです。

P-STAGEは2種類あって、ひとつは「関門としてのP-STAGE」、もうひとつは「オマケの世界（ワールド9）への通路」の役割を果たしています。

関門としてのP-STAGEはワールド5、6、7に１カ所づつ、計３カ所にあります。また、オマケの世界（ワールド9）への通路となるP-STAGEは、P-ZONE以外のすべてのワールドにあります。いずれの場合も、P-STAGE内に立っている看板に描かれた数字と同じP-ZONEステージをクリアすると、先へ進めるようになります。つまり、P-ZONEを避けていては先へ進めなくなる場所もある、ということです。

なお、ワールド9にはとても珍しいアイテムがいっぱいありますから、是非P-ZONEを制覇して、ワールド-9に立ち寄って見て下さい。珍しいアイテムは、コレクションしてしまうのもいいですが、その場で使い捨てる（？）のもまた一興ですよ。

★壊れたDr.Yがいる？

ワールド7のどこかに、一見するとまともに見える、しかし実は暴走している私……

つまり「壊れたDr.Y」がいます。あんなところに自分の分身が、しかも壊れた分身がいると思うと……

まあ、とにかく、決して彼が言うことは信用しないようにしてください。

■PiTの世界の仲間たち

PiTの世界には、さまざまな生き物が住んでいます。なぜかPiTになつくもの、あるいは邪魔をするもの、なんのためにいるのかわからないものなど、その生態は謎に包まれています。



ピヨコのタマゴ

ピヨコのたまご。
暖めると（？）ピヨコがかえるらしい……。



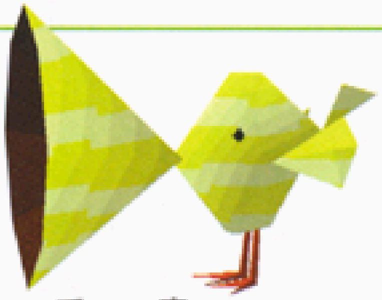
カエルさん

ジャンピングフラッシュ！
シリーズから特別参加。



キーウィ

ジャンピングフラッシュ！
シリーズから特別参加。



チューチュー鳥

警戒心が強く、何かが近づくと大騒ぎする。



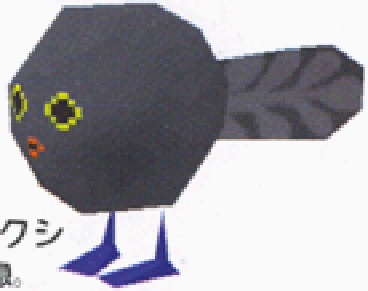
イガイガ虫

砂漠などにいて、
触るとトゲを伸ばして刺す危険な虫。



大口

その名の通り、大きな口を持つ鳥。
もづくろいが趣味。



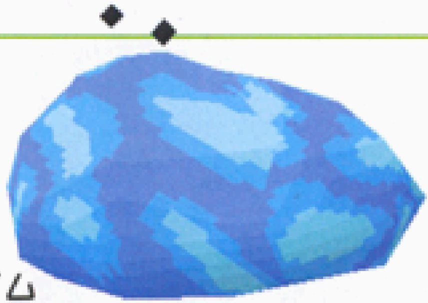
オタマジャクシ

主に水中に生息。
カエルさんと何かしらの関係がある？



ピヨコ

この世界にたくさん
住んでいる鳥。これで成鳥である。



スライム

なめくじの一種。大変臭いらしく、
たいがいのPiTはこれが大嫌い。



プレート亀

ものを乗せて運ぶのが好きらしい。
客(?)が来ないときはじっとしている。



モグモグ

どちらかというと犬に近いモグラ。
人なつこい性格だが子だくさんとの噂も。



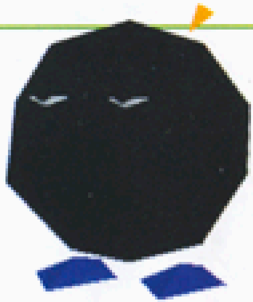
なめくじ

暗くてじめじめしたところに住む。
たいがいのPiTはこれが大嫌い。



ゴリラボーン

ドラミングをして威嚇する。
威嚇のしすぎて爆発してしまうことも。



爆弾君（黒）

爆弾に擬態している生き物だが、
困ったことにちゃんと爆発する。



爆弾君（赤）

爆弾君（黒）の近種。
触っても触らなくても爆発するらしい。



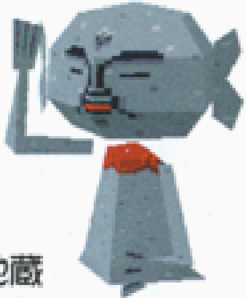
小判ムシ

小判鮫と同じ種族のムシらしい。
上から見ると頭が小判のように見える。



シンバルおやじ

うるさくシンバルを鳴らす。
その音で本人も気絶してしまうほど。



釈迦釈迦地蔵

お地蔵さんに擬態しているあやしい生き物。



PiTビー

近づくと素早く逃げ出すニクイやつ。
氷漬けの標本が手に入るらしい。



ヒヨコ戦車

ヒヨコの形をした戦車。
この世界最強の生き物。とても危険。



コイン虫

ひたすらコインを回している。
触ると止まるらしい。



鳥

飛ぶという問題に前向き
に取り組んでいるようだが、存在感が薄い。



タンポポン

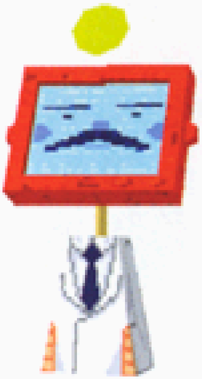
たんぽぽの種のようだが鳥らしい。
まれに氷漬けになっているらしい。

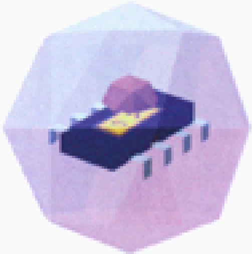
■PiTの世界のアイテム

PiTの世界に存在するアイテムは、それぞれいろいろな役割を持っています。どんな行動を取ればよいのか、PiTにいろいろなアクションを取らせて、何が起こるか観察しましょう。



家
PiTの住む家。休息したり、アイテムをコレクションしたりする場所。





AI CHIP（エーアイ・チップ）
ゴールデンPiTを作るためのパーツといわれているチップ。

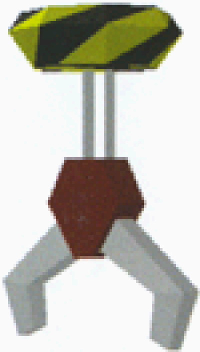


Dr.Y（ドクター・ワイ）
PiTの世話をするために設置されたメンテナンス・ユーティリティー。

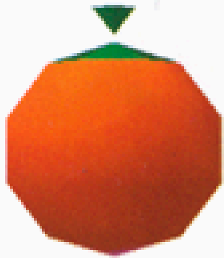
ワープ通路
家に帰る直前にいたステージへワープできる通路。



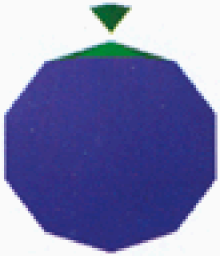
連絡通路
ステージ間をつなぐ通路。東西南北が示されている。



クレーン
PiTをステージの入り口、又は家に戻すための道具。



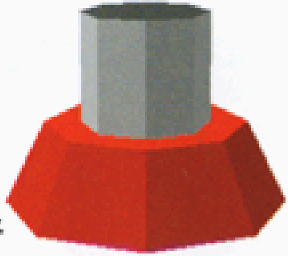
エネルギーパック
PiTの食糧。ステージに落ちているものは、回復力が小さい場合もある。



疲労回復パック
これを食べると疲労が完全になくなる。



パワーパック
食べると、腕力か脚力がアップする。
効力はそのステージ内だけ。食べるタイミングが肝心。



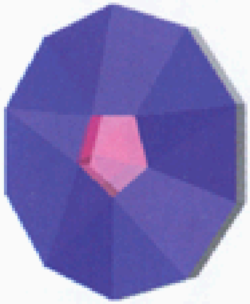
スイッチ
はね橋を降ろしたり、爆弾を爆発させたりする道具。
叩いたり、蹴ったりすると起動する。



宝箱
装備パーツが入っている。
装備パーツは世界に7つ存在するらしい。



外装ディスク
服が入っている。この世界には40種類以上の服が存在する。



BGM-CD（ビージーエム・シーディー）
BGMが入っている。この世界には
11種類のBGMが存在する。



？ボックス（ハテナボックス）
？ボックスをひっくり返すと、
何か出てくる。ハズレもあるらしい。



キューブ（青）
たいがい邪魔な場所にある。
青いキューブは最も軽い。



キューブ（赤）
青いキューブより重いが、
黄色のキューブよりは軽い。



キューブ（黄）
最も重いキューブ。



はね橋
スイッチを叩くと、降りたり上がったりする。

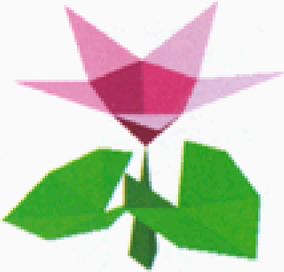


ジャンプ台
その上に乗ると、自動的にPiTを飛ばす。



爆弾床

地雷が仕込まれた床。
PiTは普通の床と区別がつかないので、
誘導が必要。



花

PiTが好きな花、危害を加える花などがある。



キノコ

主に赤いキノコは食べられ、青いキノコは不快なニオイを持つ。また、黄色と黒色のキノコを食べると酔っぱらってしまう。

ツボ

ビックリさせると、
中身を吐き出すことが
あるらしいが……。

ウンチ

誰のウンチかは不明。当然だが、
たいがいのPiTは大変これが嫌い。





爆弾

スイッチを押したり、直接叩くと
爆発する。危険だが、爆発させるこ
とにより、アイテムを移動させたり
障害物を破壊できたりもする。



■PiTの育て方Q＆A

Q1：練習ステージに入ったとたん、いきなりPiTが帰ってしまいました。今日は機嫌が悪かったのでしょうか？

A1：ステージ中のアイテムに興味が持てず、次のステージへの連絡通路も見つからない。そんなときPiTは自分で判断して帰ってしまうことがあります。練習ステージでしたら私の分身（Dr.Y）がいるはずですから、最初はあなたから指示を出して近づけてください。

Q2：PiTに木を持ち帰らせたいのですが、「持ち帰ろうとしている」というアクションでOKしても、持ち帰れません。

A2：PiTの腕力が足らないようですね。アイテムの重さより強い腕力があれば、ほとんどのアイテムを持ち帰ることができます。少し腕力がついてからもう一度挑戦してみてください。

Q3：スイッチを持ち帰ってしまったので、橋が降りなくなってしまいました。どうすればいいのでしょうか？

A3：常識的に育っていれば、スイッチを持ち帰れるほどの腕力なら、脚力もかなり高いはずですから、少々の溝や柵は飛び越させてしまえばよいのです。腕力だけ異常に高い場合は、面倒でもスイッチを元の場所へ戻し、押すというアクションを教えてあげてください。

Q4：いろんなワールドを回っていて、迷子になったり、どこのAI CHIPを取ったのか、わからなくなったりしてしまうのですが……？

A4：AI ROOMを見れば、どこのステージのAI CHIPを取ったかは、ひとめでわかります。またワールド散歩中は、SELECTボタンで現れるオートマップを活用すれば、PiTの現在位置や通過した場所を確かめることができますよ。

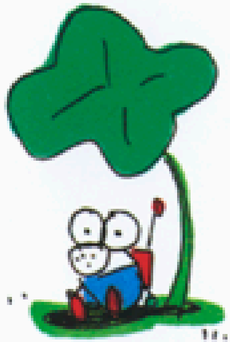
Q5：PiTが突然走り出したのですが、病気でしょうか？

A5：ある程度闘力が上がると、元気な状態（空腹でない、疲労していない）のとき、走り出すことがあるようです。あなたのPiTは元気いっぱい、という証拠です。

Q6：間違ってP-ZONEに入ってしまい、連れ出したいのですが、どうしたらいいでしょう？

A6：残念ですがあきらめるしかありません。PiTが自分で帰りたくなるか、あるいは失神など帰らざるを得ない状況になるまで、応援しながら見守っていてあげてください。

HOW to Raise a Pet in TV



SCPS 10036

Notice